smart AInnovators

ESCENARIOS DE LA VIDA REAL PARA LA INNOVACIÓN DIGITAL Y EL CAMBIO SOCIAL

smartAInnovators: Promover la transformación digital impulsada por la IA y la innovación en las escuelas de FP para el cambio social y una mejor adaptación de las habilidades al mercado laboral

Número de proyecto: 2021-1-PL01-KA220-VET-000033011

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta comunicación refleja únicamente las opiniones del grupo de autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Co-funded by the European Union

Este documento puede copiarse, reproducirse o modificarse de acuerdo con las normas anteriores. Adicionalmente, se debe hacer referencia clara a los autores del documento y a todas las partes aplicables del aviso de copyright. Todos los derechos reservados. © Copyright smartAInnovators 2021

CC BY NC SA

CONTEXTO

Acuerdo de subvención	2021-1-PL01-KA220-VET-000033011
Programa	Erasmus+
Acción clave	Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas
Acción	Asociaciones estratégicas
Acrónimo del proyecto	smartAInnovators
Título del proyecto	smartAInnovators: Fomento de la transformación digital y de la innovación mediante la IA en centros de FP para el cambio social y para una mejor adecuación de las competencias al mercado de trabajo
Fecha de inicio del proyecto	01/01/2022
Duración del proyecto	30 meses
Fecha de finalización del proyecto	01/07/2024

Co-funded by the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Escenarios de la Vida Social Real para el desarrollo de un juego de azar en la FP

Escenario intercurricular 5

FAMILIARIZARSE CON LOS Juegos de Azar (Lucky Games)

Introducción

Los juegos de azar (o de suerte) son juegos basados en jugarse una determinada cantidad de dinero o un objeto de valor con el objetivo de conseguir una ganancia. La ganancia de cada jugador depende enteramente de su suerte, no de su capacidad. Hay muchos juegos que se consideran juegos de azar, tales como juegos de cartas, la ruleta o las tragaperras. Otra palabra que se usa para los juegos de azar es juegos de apuestas (gambilng).

En este escenario el alumnado tendrá un primer contacto con la idea de juegos de "azar", con el objetivo de empezar a entender el alcance de este tipo de juegos y hasta qué punto son juegos de "azar". Además de ello, se sumergirán en el Entorno de Juegos Unity, donde establecerán una Interfaz de Usuario y añadirán iconos, como un primer paso para probar los Juegos de Azar.

La necesidad

Existe una gran necesidad de empezar a aprender y entender más sobre los juegos de azar. Las apuestas son un tema complejo que requiere atención y que se puede convertir en una adicción, al igual que el alcohol o las drogas, si alguien las utiliza de forma compulsiva o se siente fuera de control. Los problemas que originan pueden ir desde las relaciones y los problemas legales hasta la pérdida del empleo o problemas de salud mental que pueden conducir a la ruina económica, al crimen, al abuso doméstico y a otros desórdenes. Especialmente, el impacto de las apuestas puede afectar a más personas además de al propio usuario.

Términos clave

|Juegos de azar | apuestas ¡ problemas originados por la apuestas | ruleta | la IA y los juegos de azar ¡ Juego Unity |

Objetivos y resultados de aprendizaje esperados

- Ayudar al alumnado a aprender más sobre los juegos de azar.
- Promover el conocimiento del alumnado sobre los problemas que traen consigo los

Co-funded by the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

juegos de azar.

- Crear el juego de azar.

Prerrequisitos

- Conocimientos básicos sobre las TI.
- Lecciones guidas relativas a los Juegos de azar

Distribución del tiempo – Entrega estimada

La duración de este escenario puede variar en función de la profundidad del enfoque adoptado por el alumnado y el profesorado. Se calcula que la actividad más corta necesitará una hora para ser llevada a cabo, mientras que la más larga (más compleja) requerirá unas 5 horas. En el escenario existen 5 actividades, y el tiempo total estimado para completarlas es de 10 horas. La duración del escenario podría ser de 3 o 4 semanas, según el número de horas que se le dediquen a la semana.

Formas de interacción

Este escenario guía al alumnado a un mayor conocimiento sobre los juegos de azar y ofrece la oportunidad de desarrollar un debate con el profesorado, de cara a profundizar en la cuestión de hasta que punto son de "azar" los juegos de azar. El alumnado buscará información sobre las apuestas en internet, y todo lo que descubra se puede compartir en clase para profundizar su conocimiento sobre el concepto y sobre los problemas que generan las apuestas. Se recomienda que este escenario –los 4 primeros hitos- se lleve a cabo en grupo, de forma que cada participante pueda ofrecer su perspectiva sobre los temas específicos, mientras que el 5º hito debe realizarse individualmente, de forma que cada estudiante pueda comprobar el conocimiento adquirido en las lecciones que han planeado.

Directrices - Hitos

Para ayudar a realizar con éxito el escenario se ofrece una serie de pasos para llevar a cabo este proyecto.

Estos hitos no requieren ningún tipo de evaluación, ya que están más enfocados a la adquisición de conocimiento básico, a la identificación del alcance y al intercambio de opiniones diferentes. El 5ª hito tiene una mayor complejidad y el alumnado puede necesitar ayuda por parte del profesor o profesora para llevarlo a cabo.

Hito 1 – (1 hora aproximadamente)

Con la aparición de la tecnología, la inteligencia artificial ha empezado a infiltrarse también en la industria de las apuestas o juegos de azar de diferentes formas. Por ejemplo, en la medida en que evolucionan las capacidades de los casinos también lo hace la necesidad de los últimos avances tecnológicos para que hacer que el mercado sea mayor, mejor y más atractivo para las personas jugadoras. Busca diferentes juegos de azar y otras formas en las que la IA está implicada en las apuestas.

Co-funded by the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Propuesta de preguntas:

- *¿Cómo puede hacer la IA que el tiempo que pasa jugando el usuario sea más interesante?*
- *¿Está involucrada la IA en los juegos de azar?*
- *¿Qué juegos de azar utilizan la IA?*
- *¿Puede la IA predecir el resultado de un juego de azar?*

Hito 2 – (1 hora aproximadamente)

Las apuestas son una industria enorme que existe desde hace mucho tiempo. Se han desarrollado muchos juegos en los que para poder ganar es necesario hacer una apuesta de riesgo. Busca diferentes juegos de azar en los que la IA no esté involucrada.

Propuesta de preguntas:

- *¿Cuáles son algunos de los juegos de azar más populares?*
- *¿Puede la IA predecir el resultado de esos juegos?*
- *¿Puede involucrar a la IA alguno de los juegos anteriormente encontrados?*
- *¿Puede la IA predecir el resultado de esos juegos?*

Hito 3 – (1 horas aproximadamente)

Las apuestas y los juegos de azar pueden tener diferentes e importantes efectos en la vida de la gente. Especialmente, cuando están fuera de control, las apuestas se pueden convertir un una adicción difícil de superar. Investiga sobre el impacto que los juegos de azar podrían tener en la vida de una persona y sobre cómo se podría superar este problema.

Propuesta de preguntas:

- *¿Cómo pueden afectar las apuestas a la vida de una persona?*
- *¿Qué problemas sociales se pueden desarrollar a través de las apuestas?*
- *¿Cómo se puede superar la adicción del juego o de las apuestas?*

Hito 4 – (2 horas aproximadamente)

Un debate abierto es siempre la mejor manera de intercambiar información y opiniones, así como de presentar la perspectiva desde la que has llegado a tus conclusiones. Tomando como base lo descubierto en los anteriores hitos, intercambia tus ideas en el grupo y profundiza en tu conocimiento sobre los juegos de azar y su impacto.

- *¿Está involucrada la IA en las apuestas y por qué?*
- *¿Cómo está involucrada la IA en las apuestas?*
- *¿Puede la IA predecir el resultado de los juegos de azar?*
- *¿Antes de tu investigación creías que los juegos de azar eran de azar?*

Co-funded by the European Union

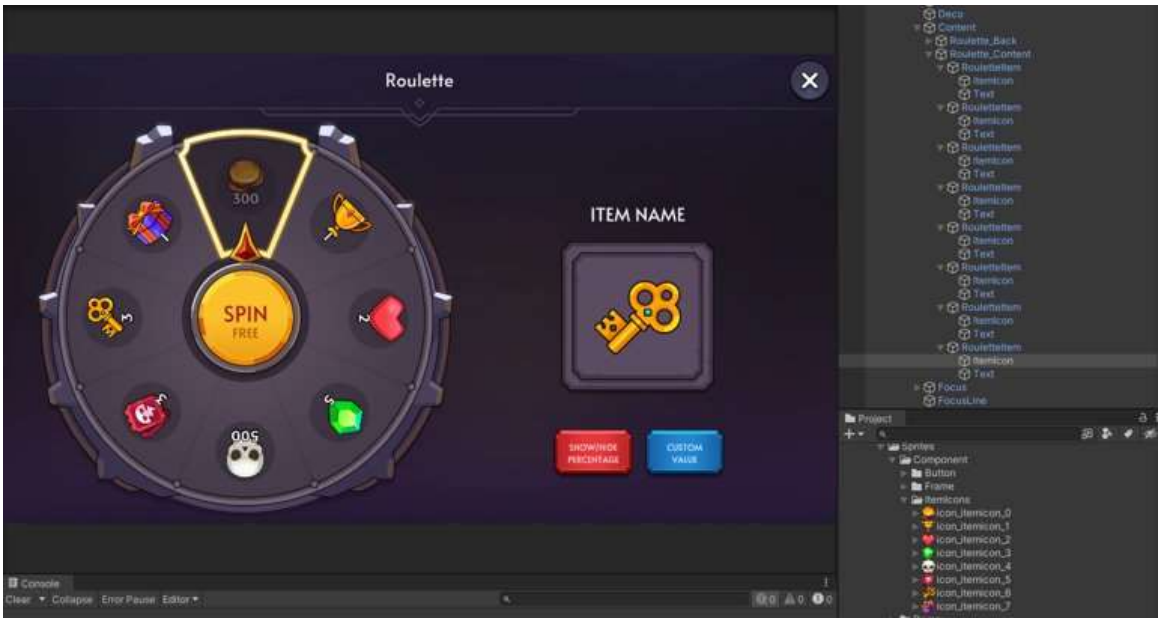
This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- *¿Qué crees ahora?*
- *¿Has jugado alguna vez un juego de azar?*

Hito 5 – (5 horas aproximadamente)

Después del anterior debate, es necesario que el alumnado empiece a entender cómo funcionan los juegos de azar. El primer paso para conseguir esto es crear un juego de azar partiendo de cero, y el primer objetivo es establecer un entorno Unity creando la Interfaz del Usuario y añadiendo animaciones. Esto se puede dividir en más pasos que el alumnado puede seguir para alcanzar el resultado final. (Este hito debería realizarse después de las clases programadas para los Juegos de Azar, ya que la información se puede encontrar ahí).

1. Establece el Proyecto Unity
2. Establece el Canvas Prefab
3. Resultado Final



Reflexión y Feedback

Para recibir un feedback valioso sobre estas actividades / escenarios, vamos a implementar un breve cuestionario. La respuesta será sencilla y ofrecerá una evaluación valiosa para el Consorcio. La evaluación final debe tener correlación con el grado de satisfacción que manifiestan las personas participantes en relación a los hitos presentados.

Cuestionario indicativo

Co-funded by the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

1. *¿Crees que este escenario ha incrementado tu conocimiento y tus competencias?*
   - ○ *Indudablemente estoy seguro/segura* ○ *En la mayoría de los casos* ○ *En absoluto* ○ *No*
2. *¿Crees que este escenario responde a tus motivaciones/criterios personales?*
   - ○ *Indudablemente estoy seguro/segura* ○ *En la mayoría de los casos* ○ *En absoluto* ○ *No*
3. *¿Fue suficiente el tiempo para cumplir tus objetivos?*
   - ○ *Si* ○ *No, habría necesitado más tiempo*
4. *¿Qué problemas se te presentaron y cómo los superaste?*

.....

.....

.....

5. *¿Qué es lo que más te gustó?*

.....

.....

.....

6. *¿Qué es lo que menos te gustó?*

.....

.....

.....

7. *¿Qué sugerirías para optimizar el escenario y su proceso de implementación?*

.....

.....

.....

8. *¿Qué te gustaría aprender a continuación?*

.....

.....

.....

Co-funded by the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Extensión

Este escenario educativo puede tomarse fácilmente como base para la extensión del proceso educativo, puesto que se orienta hacia principios y técnicas que promueven el desarrollo dinámico de las personas participantes. En particular estas técnicas:

Poder elegir: Las personas participantes tienen flexibilidad para elegir tanto el tema principal que quieren tratar como el enfoque al que recurrir para conseguir este objetivo.

Fomentar la investigación: Las personas participantes confían en el modelo conocer-entender-investigar para construir una base de conocimiento sobre la que trabajar.

Promover la colaboración: Mediante los equipos que se han creado se promueve la colaboración y se crean canales bilaterales de comunicación.

Uso de la tecnología: Mediante herramientas de TI y IA, las personas participantes aprenden o incluso profundizan en sus competencias sobre las nuevas tecnologías.

Enseñar creatividad: A las personas participantes se les pide que aborden cuestiones como encontrar formas alternativas de investigación y de creación.

Impulsar la autoevaluación: Mediante el feedback y las prácticas de evaluación las personas participantes tienen la oportunidad de evaluar lo que han aprendido y lo que han conseguido mediante el proceso de implementación del guión.

Co-funded by the European Union

This project has been co-funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

www.smartainnovators.eu